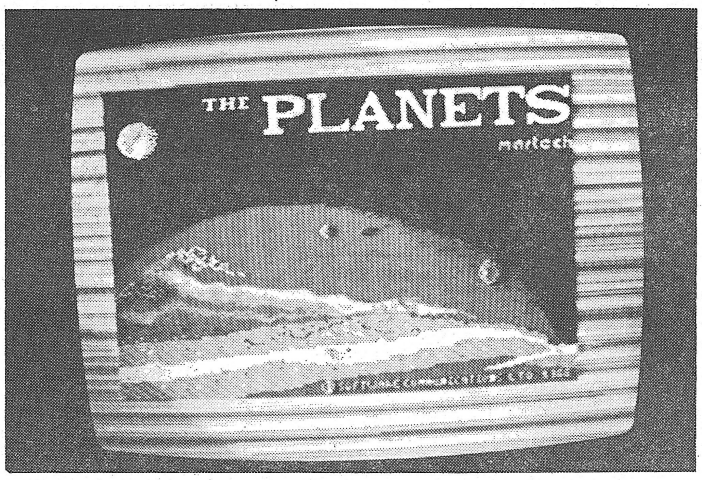
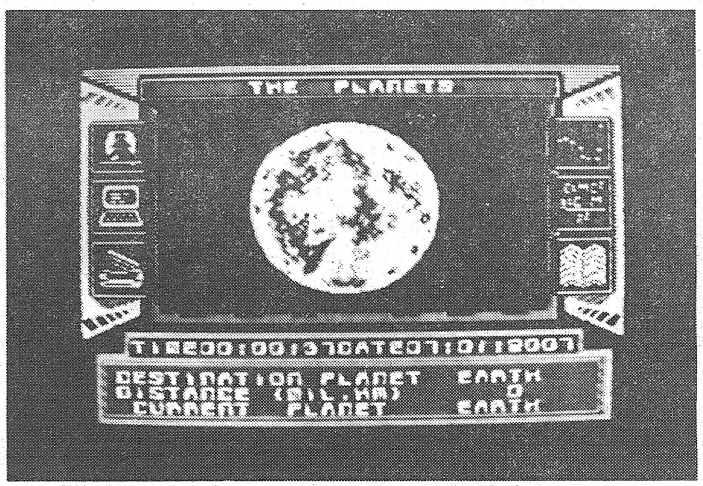
# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

# VIAGEM PELOS PLANETAS NUMA MISSÃO FASCINANTE




**TÍTULO:**
**The Planets**

**MÁQUINA:**
**Spectrum**

**The Planets** é um jogo para quem gosta de bons desafios e todos aqueles que preferem plataformas, **bang-bangs**, e, até, aventuras de acção, do género **Knight Lore** ou **Pentagram**, bem farão em deixá-lo de lado. Isto faz-lhes roer a curiosidade? Pois bem, não sigam o conselho e comprem mesmo, mas, depois, não se queixem das horas perdidas. De facto, este é um dos jogos mais complexos que já vimos para o Spectrum, e, só para vos dar uma ideia do que é, direi que a memória total que exige é de 125K!

(Abro um parêntesis para uma advertência, que tem a ver com o que atrás ficou dito: em Portugal, ainda não encontramos este jogo **completo** e, se o comprarem — porque vale a pena, mesmo assim —, insistam com o dono da loja que desejarão trocá-lo, mal este tenha a versão completa! E isto porque, originariamente, **The Planets** é vendido em duas cassetes, contendo os diversos programas do jogo, ou seja, o programa principal, o jogo dentro do jogo — **Weird** — e os dados sobre os planetas do Sistema Solar. Em regra, e em Portugal, são estes que estão incompletos.)

Vejamos, no entanto, o que é **The Planets**. A história passa-se no futuro, no ano 2007, altura em que uma série de cataclismos ameaça extinguir toda a vida na Terra. Então, uma mensagem chega de um desconhecido ponto do Universo, ao mesmo tempo que uma cápsula desce no nosso planeta, mais precisamente na Suíça. Esta cápsula contém uma mapa do Sistema Solar e a indicação dos locais, nos restantes oito planetas, onde cápsulas semelhantes desceram. As cápsulas, quando abertas, revelarão a forma de evitar a destruição que ameaça a Terra e, sobretudo, uma nova idade do Gelo.

A personagem que controlamos navega no espaço, aos comandos da sua nave «Tipo 224», quando recebe uma mensagem para regressar à Terra e procurar a cápsula. Recebe também o jogo que os extraterrestres enviaram por rádio, um estranho enigma, para o qual não existem quaisquer instruções (nem sequer as teclas a usar). Este jogo, **Weird**, tem 47 níveis e funciona à base de combinações em grelhas, e à medida que se resolve tiram-se indicações para abrir as cápsulas.

Começamos o jogo navegando para a Terra e, a partir daí, a maior parte da acção é comandada pelos ícones que ladeiam o **screen**, os quais dão acesso a outros ícones. Por exemplo, o ícone do lado direito, em baixo, dá acesso a informações sobre o Sistema Solar, mas o computador necessita de uma palavra de passe (vejam **pokes & dicas**), enquanto os do lado esquerdo permitem viajar no espaço, da nave para o planeta (no módulo de descida), manipular um dos três **robots** do módulo (para apanhar a cápsula extraterrestre), manipular a combinação do fecho desta última, etc.

O primeiro problema é aterrar na Terra. Usando o ícone respectivo, o módulo de descida é atraído para o planeta por um feixe tractor, até que, a 10 quilómetros de altitude, somos nós que o comandamos manualmente. A dificuldade que enfrentamos é idêntica à que um astronauta «a sério» teria, ou seja, o módulo não pode descer a grande velocidade. Na realidade, ele tem que descer a menos de 20 metros por segundo — e aqui há que manter o olho no indicador de velocidade e na altitude, que surgem na parte inferior do «écran», bem como no combustível que estamos a gastar. A velocidade aumenta rapidamente e temos que travar o módulo, usando os seus foguetões, mas isso gasta combustível — e, se completarmos a aterragem, teremos que ter combustível suficiente para descolar e voltar a 10 quilómetros de altitude!.As instruções diziam que deveria carregar em SPACE para travar, mas, após algumas tentativas mal sucedidas, descobrimos que ENTER é que dava a ordem.

À medida que nos aproximamos do planeta, surgem grelhas no «écran» e é nelas que teremos que localizar a cápsula extraterrestre, que surge como um pequeno bloco. Para a manter no «écran», uma vez localizada, usam-se as teclas direccionais «N», «M», «A», «Z» ou o **joystick**. Uma vez em Terra, selecciona-se o ícone do **robot** e envia-se este à procura da cápsula. Quando a encontra e agarra aparece um novo **screen**, com a indicação «Enigma», e janelas onde fazemos deslocar as letras do alfabeto. Descoberta a palavra-código, a cápsula abre-se e revela a primeira parte do segredo, bem como os mapas do sistema. E aí é só arrancar, se ainda tivermos combustível suficiente, e prosseguir a aventura, navegando num espaço não isento de perigos, como meteoros e asteróides...

Tecnicamente, **The Planets** é um jogo soberbo e leva a minúcia ao ponto de ser extremamente preciso nos dados que fornece sobre os planetas, compilados com a ajuda de um representante da Associação Astronómica Britânica e de fotografias tiradas por naves não tripuladas. A paisagem que encontramos na Terra, de facto, podia ter sido «fotografada» em qualquer local da Suíça, mas podem estar certos de que as vistas de outros planetas são também realistas quanto possível.

As instruções fornecidas com o jogo são essencialmente de ordem técnica, ou seja, como usar os diversos modos, desde o voo ao sistema de defesa **laser**, passando pelo comando do **robot** e pela interpretação do que este «vê» e é transmitido ao módulo de descida (por exemplo, terreno plano é amarelo, os buracos são negros, as rochas, magenta, os líquidos, azuis, líquidos turbulentos, a negro, gelo, branco, larva, vermelho, e alvos, incluindo a cápsula e o módulo, a verde). Resta acrescentar que, para sair de um planeta, o método é semelhante e inverso ao da aterragem, ou seja, o módulo deve encontrar-se com o feixe de tracção a menos de 20 metros por segundo.

A **Martech** conseguiu, com **The Planets**, um dos jogos mais interessantes que até hoje vimos. Só nos resta esperar que a versão completa nos acabe por chegar, mas, entretanto, há ainda muito que explorar.

**GÉNERO: Acção/aventura**
**GRÁFICOS: (1-10):8**
**DIFICULDADE: (1-10):10**
**CONSELHO: A não perder, apesar de tudo**

# Super-soldado ataca de novo

**TÍTULO: Who Dares Wins II**
**MÁQUINA: Spectrum**

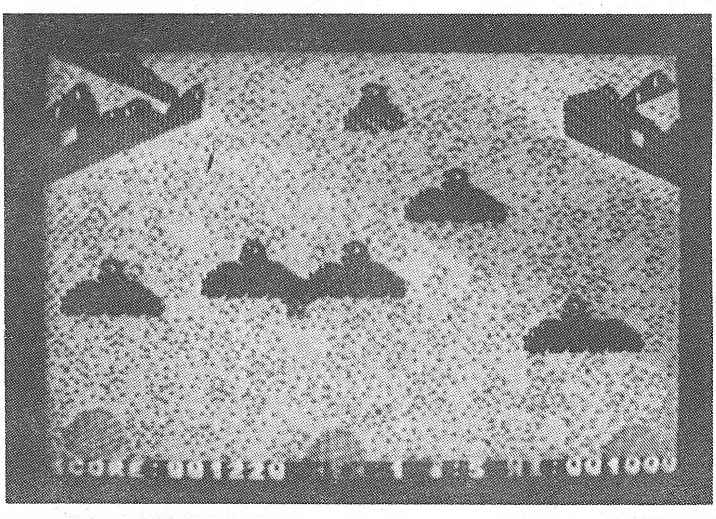
A guerra volta aos televisores e monitores ligados aos vossos computadores e, se não gostam de carnificinas, nem de jogos inexplicavelmente primitivos, então, passem ao lado de **Who Dares Wins** e comprem **The Planets**, por exemplo, ou outro programa de mais fácil agrado. Dito isto, convém acrescentar que este nada acrescenta a **Rambo, Comando** e **Green Beret** e consegue ser pior que todos eles, graças às misturas de atributos que apresenta constantemente.

Não ficaram convencidos? Bem, passemos adiante. A missão, neste jogo, como já devem ter adivinhado, é conquistar um posto inimigo, situado por detrás das suas linhas, e libertar uns prisioneiros pelo caminho, tudo isto enquanto se dizimam dúzias de soldados a tiro de metralhadora e à granada.

Saber por onde avançar não é difícil: é sempre para «cima», desde que se consiga escapar, claro, ao fogo do inimigo, e isto até nem é difícil nos primeiros **screens**, mas o percurso oferece ainda outros perigos, a que é preciso estar atento, como areias movediças, poças de água e rios (o herói não sabe nadar, tomem nota!). Os soldados inimigos disparam espingardas e, em fases mais adiantadas, granadas de morteiro, aparecendo também tanques e aviões. A propósito, é útil estudar bem o terreno no modo de demonstração, para se saber qual o melhor caminho a seguir. No final, e depois de se abaterem todos os soldados, que guardam o posto de comando inimigo, volta-se a outra missão, esta ainda mais difícil.

Como vêem, a **Alligata** nada trouxe de novo a **Rambo** e **C.ª** e, apesar de ter tentado evitar problemas de atributos, com fundos monocromáticos, não o conseguiu de forma alguma, e os efeitos sonoros são maus em demasia. As teclas são definíveis e, para disparar uma granada, carrega-se mais tempo no «disparo», mas esta arma é limitada. Por outro lado, encontram-se mais pelo caminho, se acharem que vale a pena.

**DIFICULDADE: (1-10): Inicial 5 e crescente**
**GÉNERO: Acção**
**GRÁFICOS: (1-10):6**
**DIFICULDADE: (1-10): inicial 5 e crescente**
**CONSELHO: Evitar ou comprar com reservas**

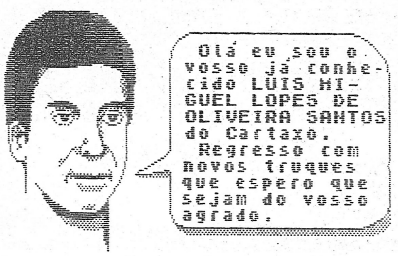


# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## Linha a linha...

**Linha a Linha** volta hoje e, embora haja alguns leitores mais com contributos para esta secção, o espaço obriga a ficar apenas com o que nos mandou o **Luís Miguel Santos,** do Cartaxo, incluindo o seu «retrato», tudo feito em **printer**:




O programa seguinte destina-se a proteger programas em Basic de Break.E'um pequeno programa em Basic que inclui uma rotina em codigo maquina e uma de demonstracao.Passem todo o programa c/ cuidado e depois introduzam Run. Aparecera'a mensagem para gravar e gravem numa cassete a parte.A mensagem de Verify aparece e verifiquem o programa.A rotina em codigo maquina encontra-se gravada.O programa funciona modificando a rotina de erro de forma a que esta ao detectar um erro, neste caso(Break),envie um retorno para a linha 9900 do vosso programa Basic protegido.Nestas linhas desde a 9900 ha'que encontrar-se a rotina no caso de Break,por exemplo uma Pausa.

O programa em codigo maquina foi tirado de uma revista Inglesa e todo o resto e'da minha autoria.O programa funciona perfeitamente como podem verificar ao iniciar a rotina de demonstracao com Run 500.Eu proprio o uso nos meus programas.Se a quizerem usar coloquem no inicio do vosso programa o seguinte:

```
1 LOAD""CODE:RANDOMIZE USR 65200
```

E depois do vosso programa gravem a rotina em codigo maquina usando o programa listado. Aqui vai ele:

```
 100/180-codigo maquina
 200/290-rotina de poke
 295/340-rotina de Save e Verify
 500/570-rotina de demonstracao
9900/FIM-linha para onde salta

  50 REM N/BREAK
 100 DATA "21140009ED5B3D5CEB73"
 110 DATA "2372212700097323720C9"
 120 DATA "2103133A3A5C3C2303FE"
 130 DATA "092804FE0C2001E911EE"
 140 DATA "5CD521425C36AC233626"
 150 DATA "233601231100 5B010300"
 160 DATA "EDB03A3A5C3C123EFF32"
 170 DATA "3A5CC3761B0000000000"
 180 DATA "0"
 200 CLEAR 65199: RESTORE
 210 LET X=65200
 220 LET A$=""
 230 IF A$="" THEN READ A$
 235 IF A$="0" THEN GO TO 300
 240 LET Y=CODE A$-48: IF Y>9 TH
EN LET Y=Y-7
 250 LET Z=CODE A$(2)-48: IF Z>9
 THEN LET Z=Z-7
 260 POKE X,16*Y+Z
 270 LET X=X+1
 280 LET A$=A$(3 TO )
 290 GO TO 230
 295 PRINT AT 10,0; FLASH 1;"PRE
PARE-SE PARA GRAVAR"
 300 SAVE "N/BREAK"CODE 65200,75
 310 PRINT AT 10,0; FLASH 1;"VO
LTE AO INICIO PARA VERIFICAR'"
 320 VERIFY "N/BREAK"CODE 65200,
75
 330 PRINT AT 10,0;" A GRAVACAO
ESTA'CORRECTA       ";AT 11,8;"'"
 340 STOP

 500 REM ROTINA DE DEMONSTRACAO
 550 RANDOMIZE USR 65200
 560 PRINT AT RND*20,RND*30; INK
 RND*7;"0"
 565 GO TO 560
 570 STOP
9900 REM LINHA PARA ONDE SALTA P
/ EXECUCAO
9910 BEEP .1,1
9920 PRINT AT 10,0;" VOCE FEZ BR
EAK MAS EU NAO PARO"
9930 PAUSE 0: GO TO 560
```

NOTA:Gravem o programa antes de fazerem RUN 500,porque depois disso nao poderão fazer BREAK

De seguida alguns programas de desenho para a vossa rubrica LINHA A LINHA.

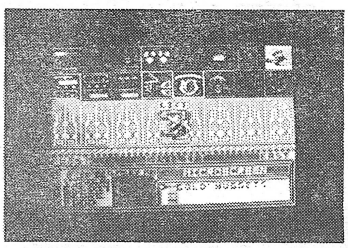
```
   5 REM ROLA CHINESA
   6 PAPER 1: INK 7: BRIGHT 1: B
ORDER 0: CLS
  10 FOR N=0 TO 2*PI STEP PI/180
  20 PLOT 128,87: DRAW (128+80*C
OS N)-128,(87+80*SIN N)-87
  30 NEXT N
  40 OVER 1: GO TO 10

   5 REM ALUMINIO
  10 OVER 1: FOR A=0 TO 175: PLO
T 0,0: DRAW 255,A: PLOT 255,175:
 DRAW -255,-A: NEXT A

   5 REM PIRAMIDE
  10 OVER 1: FOR A=-127 TO 127.
PLOT 128,175: DRAW A,-175: NEXT
A
  20 LET B=255: FOR A=0 TO 175.
PLOT 255,0: DRAW -B,A: LET B=B-.
73: NEXT A
  30 FOR A=127 TO -127 STEP -1:
PLOT 128,175: DRAW A,-175: NEXT
A
  40 LET B=127: FOR A=175 TO 0 S
TEP -1: PLOT 0,0: DRAW B,A: LET
B=B+.73: NEXT A
  50 GO TO 10

   5 REM TAPETE
  10 OVER 1: LET B=255: FOR A=0
TO 255: PLOT A,0: DRAW B,175: LE
T B=B-2: NEXT A
  20 LET B=175: FOR A=0 TO 175:
PLOT 255,A: DRAW -255,B: LET B=B
-2: NEXT A
```

## Monitor

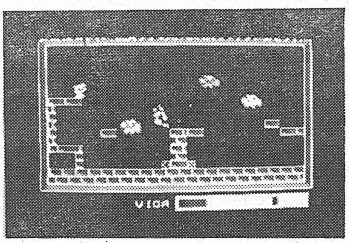


### A TICKET TO RIDE

Os jogos de acção e aventura continuam a merecer as preferências de vastas faixas de adeptos e a «moda» dos programas conduzidos por ícones vai-se também alargando, abrindo maiores possibilidades de exploração a programadores e utentes. Claro que nem sempre isto pareceria necessário e, em muitos casos, talvez os ícones fossem dispensáveis, mas não será esse propriamente o caso de **A Ticket to Ride** — o pior, aqui, é a dificuldade inerente ao próprio jogo, designadamente no estabelecimento de um mapa, essencial para se chegar a algum resultado, além de algumas outras traquezas.

Controlamos uma personagem que quer sair da estação espacial de Selexia e o objectivo é fazê-la chegar à doca de atracagem com 2048 créditos, um bilhete para viajar na nave, uma licença de embarque e um passaporte — e tudo isto num tempo limite, porque a Federação está prestes a proibir as saídas do planeta. No labirinto de corredores, ligados por elevadores, o nosso viajante tem que arranjar dinheiro, comprando e vendendo objectos em lojas e noutros locais, deve munir-se de artigos necessários, negociar, livrar-se de vigaristas, etc.

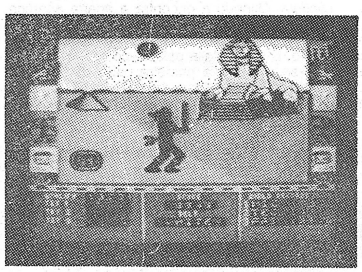
A acção, como dissemos, é conduzida por ícones, num total de 16, sendo o do canto superior direito activado para mover a personagem de um lado para outro, utilizando as teclas de movimento. Os ícones são activados pelo comando de «disparar» e alguns são óbvios, mesmo sem instruções, ou tornam-se compreensíveis, depois de uns ensaios. De qualquer forma, não aconselhamos a comprar o jogo sem instruções. Os gráficos pouco têm de especial, o uso da cor nem sempre é dos melhores (há até «écrans» em que é francamente mau), e é pena que a **Mastertronic** tenha complicado excusadamente um jogo que poderia ser mais interessante. Não comprar ou ver antes de comprar.



### PHANTOMAS

Os espanhóis da **Dinamic** têm imaginação e boa técnica, mesmo quando se inspiram em jogos do tipo **Jet Set Willy**, e a prová-lo aí está **Phantomas**, que tem todas as condições para agradar aos adeptos do género salas e plataformas.

**Phantomas**, como se infere pelo título, é um simpático ladrão, que tem muito que esforçar-se por alcançar o que pretende, embora a quantidade de «inimigos» não seja muita e as suas trajectórias sejam previsíveis, o que torna relativamente fácil evitar a maioria. Calcular bem os saltos e as respectivas trajectórias é, assim, essencial. O jogo tem ainda algumas surpresas, como uma viagem de helicóptero, e os comandos — por **joystick** ou teclas definíveis — obedecem bem. Os gráficos têm boa animação, de uma forma geral, sem grandes problemas de atributos, embora sejam um pouco desiguais em qualidade de alguns «écrans» para outros. Não sendo brilhante, é um jogo agradável, que vale a pena acrescentar à colecção do género.



### THE NINJA MASTER

Os apreciadores de simulação de artes marciais devem olhar para o título **The Ninja Master** com alguma reserva, porque pouco tem a ver com programas já conhecidos. Lançado pela **Tron** (sueca) e pela **Firebird**, este jogo é sobre o treino de um guerreiro **ninja** e exige mais golpe de vista e bons reflexos do que a «ciência» de andar à pancada.

Com teclas definíveis, que são usadas conforme as fases, o jogo começa com o **ninja**, ainda «cinturão branco», a treinar-se na defesa de setas que lhe são atiradas à altura dos braços e dos joelhos, devendo para tal afastá-las com os punhos e os pés. Nesta fase, por exemplo, usam-se apenas quatro teclas e é preciso atingir uma pontuação mínima para passar à fase seguinte, que consiste em partir blocos de madeira. Aqui, usam-se apenas duas teclas, que devem premir-se alternada e rapidamente para conseguir a energia necessária, indicada numa barra, antes do contador de tempo chegar a zero, altura em que o golpe é automático. A fase seguinte é a defesa, com um pau, contra estrelas que lhe são atiradas, pelo uso de três teclas, e assim por diante.

Os «écrans», não sendo muito imaginativos, não são maus, os **sprites** do ninja são grandes e movem-se bem e (surpresa!) o efeito sonoro do grito característico das artes marciais, o **Kiai**, é bastante bom. No entanto, e comparado com outros do género, mesmo na progressão do treino do **ninja**, este jogo não passa da mediania, pelo que aconselhamos a ver antes de comprar.

## Top «A Capital»

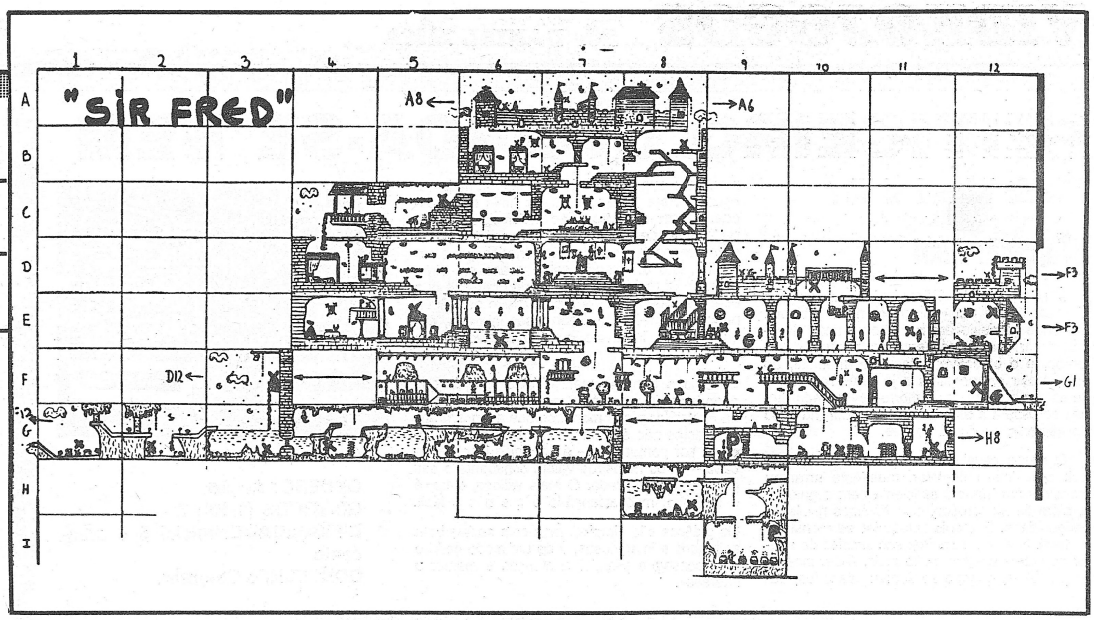
## OS DEZ MAIS DA SEMANA

**Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:**

1. **World Cup Carnival**
2. **Pentagram**
3. **Batman**
4. **Bomb Jack**
5. **Quazatron**
6. **Green Beret**
7. **Spindizzi**
8. **ID**
9. **Alien Highway**
10. **Comet Game**

**Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) de Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).**

# Pokes & Dicas




ABRIMOS hoje a secção com uma carta que veio de bastante longe: de Maputo, capital da República Popular de Moçambique, imaginem, e quem escreve é Aníbal Marques, que «apanhou» este jornal por acaso, numa sexta-feira, e a partir daí se tem multiplicado em contactos para o obter regularmente.

Este nosso amigo moçambicano — podem e devem escrever-lhe para a Avenida 24 de Julho, 979 4.º FLT 1, Maputo, RPM — tem um Spectrum e gostaria de trocar impressões com aficionados portugueses (e, eventualmente, trocar programas). O seu principal problema é como meter **pokes** nos jogos e alguns de vocês podiam escrever-lhe e explicar, já que as respostas nestas colunas, por azar, poderão não chegar a Moçambique. Combinados?

E, já que estamos nos pedidos de ajuda, vamos dar seguimento a uma série deles:

— O *Tomé R.Mendes Pessegueiro*, de Leiria, gostaria de saber o que fazer para passar o ecran de **International Karate** onde aparece uma mesa, sobre a qual já experimentou todos os golpes que sabe. Quanto às teclas são, «W», «E», «D», «C», «X», «Z», «A», «Q», isoladas ou premidas juntamente com a de disparo, que é o «S».

— O *Telmo Reis*, do Cacém, queria saber as vidas infinitas para **Ms Pacman** e instruções para **Herbert's Dummy Run**, que já demos, aliás. Podes resolver o problema com a outra pergunta que fazer e para arranjares números atrasados deste suplemento, deverás contactar a Divisão Comercial do jornal.

— O *Ricardo Schaefermeier Figueiredo*, de Lisboa, tem também o problema de meter **pokes**. Embora já tenhamos respondido a essa, ou antes, foi o *Luís Miguel Santos*, do Cartaxo, que enviou essa **dica** há tempos, aqui a repetimos: muitos programas começam com a linha 0 e bloqueiam, se fizermos MERGE (em vez de LOAD) para depois introduzir o POKE. Nesse caso, façam LOAD e, depois, STOP; se o programa ficar listado, introduzir, então, POKE 23756,1 e depois o POKE necessário; se o ecran ficar da cor da **tinta**, tentem fazer INK seguido do número e, se não resultar, INK VAL, seguido do número correspondente. Pode acontecer o programa não dar acesso, nem com MERGE, nem com BREAK. Neste caso, só gravando essa parte do programa com o OMNICOPY, depois de desactivar a RUN-LINE. Quando passar o programa gravado, aparecerá a mensagem OK e, depois, utilizem o truque necessário. No caso da listagem não aparecer, tentem fazer LIST de várias linhas. Se aparecer uma linha com comandos baralhados, é porque o programa está protegido por um programa em código-máquina, e aí, adeus.

— O *Manuel Joaquim Pereira*, de Lisboa, gostaria de ter uma versão do *Pyjamarama* em que entrem **pokes**, e reembolsará quem lhe enviar a cópia, para a Rua do Bocage, 55, 4.º Esq., Lisboa. Quando à tua dúvida sobre o programa de **Green Beret**, que publicámos, se não entra na tua versão, paciência. Ainda admitimos que pudesse ter havido «gralha», mas conferimos e está certo. Manda mais, OK?

— O *António Pedro Ferreira Baptista*, da Costa da Caparica, apresenta dúvidas sobre a introdução de **pokes** (lê mais acima) e ainda sobre os objectivos dos jogos **Spitfire 40, Mikie** e **Go to Hell**, além de desejar «vidas infinitas» para **Spy Hunter, Nodes of Yesod, Ms Pacman, Go to Hell** e **Mikie**. Algumas já publicámos, aliás, mas não impede que o tornamos a fazer. Quanto ao carregamento e aos problemas ,que referes, tanto pode ser do alinhamento da cabeça do gravador como do volume. Tenta dar um «jeitinho» no parafuso que orienta a cabeça, até obteres a maior clareza de som. No referente, a objectivos daqueles jogos, **Spitfire 40** é um simulador, tens que abater aviões inimigos, mas é um pouco mais complicado que isso e as instruções são um bocado longas; em **Mikie**, tens que coleccionar corações, e já aqui falámos dele; em **Go to Hell**, o objectivo é libertar um amigo do Inferno, mas, para isso, tens que apanhar as cruzes.

— Mais um problema de **pokes** tem o *Nuno Miguel*, de Buarcos. Já experimentaste meter o POKE antes do comando RANDOMIZE USR ou PRINT USR? É que o teu problema, que não explicas bem, parece ser esse. Quanto à tua «oferta» de venda de jogos, bem, isso desvirtua um bocado ocarácter desta secção, não achas?

— O leitor *Senna-Freirinha*, da Parede, apresentava problema semelhante e, com o que já aqui ficou sobre a introdução de **pokes**, deve ficar com a ideia. Quanto ao programa para «vidas infinitas» de **Green Beret** já o publicámos, a 20 de Junho. E este leitor queria ainda **dicas** para completar **Rambo** e **Blade Runner**.

— O *Nuno Filipe Branco*, de Lisboa, tem duas dúvidas e um pedido. Este último é «vidas infinitas» para **Bomb Jack** e as primeiras referem-se a **Zorro** e **Heavy on the Magick**. Quanto ao primeiro, usa a corneta junto do trampolim, o soldado atira-se do alto da torre, sobre o trampolim, e faz-te saltar para lá. Sobre **Heavy on the Magick** falámos recentemente, mas o objectivo geral é aprender a magia suficiente para sair do labirinto subterrâneo.

— O *Hugo Filipe Capa de Noronha*, do Algueirão, anda muito atrapalhado com **Atic Atac** e **Herbert's Dummy Run** e gostaria de ter o mapa do primeiro e as **dicas** para o segundo. Além disso, queria **pokes** para **Back to Skool, Yabba Dabba Doo**. Quando ao mapa do **Gyron**, que mandaste, esse é um dos possíveis, mas talvez o publiquemos um destes dias.

— O *António José Pinheiro*, de Queluz, gostaria de saber as instruções de **Robin Wood** e **Soul of a Robot**. Alguém quer mandar **dicas** sobre estes dois jogos?

— O *Rui Jorge Pereira Moreira de Sousa*, de Lisboa, gostaria de ter «vidas infinitas» para **Herbert's Dummy Run** e **Batman**, e um mapa deste último jogo. O problema é ,que os mapas de **Batman** ocupam um espaço considerável. Vamos tentar publicá-los por partes. Quando ao mapa de **JSW** que mandaste, não dá para publicar. Enviem só mapas bastante nítidos, OK?

— E, finalmente, mais uma carta a merecer especial relevo, para fechar esta série: que nos lembremos, é a primeira leitora que escreve para este suplemento e trata-se da *Raquel Gouveia*, de 13 anos, de Sacavém. A Raquel além de dúvidas sobre a introdução de **pokes** (já estás elucidada?), manda uma boa lista de jogos sobre os quais gostaria de ter «vidas infinitas» e **dicas**. São eles: **Saboteur, Transformers, Rambo, Back to Skool, a View to a Kill** e **Skool Daze**.

Como contributo envia um programa para **Kokotoni Wild**, que adiante publicaremos, e diz poder mandar **dicas** para **Bruce Lee**, se alguém quiser. Pelo sim, pelo não, o melhor é mandares. Continua a escrever!

## Pokes em série

Com os pedidos acima, despachámos a maior parte dos leitores que estavam «pendurados» e vamos agora tentar dar andamento a **pokes** que nos enviaram, começando, como referíamos, pela Raquel.

```
— KOKOTONI WILF — 10 CLEAR 24100:LOAD "" CODE:RANDOMIZE USR 65100:LOAD ""CODE:POKE 43742,0: POKE 42177,2:RANDOMIZE USR 41200.
```

O *Tomé Pessegueiro*, de Leiria, mandou os seguintes:

```
— DYNAMITE DAN : POKE 52678,0
— RUBERP : POKE 46374,0
— FAIRLIGHT : POKE 61928,0
— CHIMERA: POKES 59118,0 (tempo), 60953,0 (alimento) e 60913,0-61340,0-61341,0 (água)
— SWEEVO's WORLD : POKE 33219,0.
```

O *Gabriel Jorge Pereira Gaspar*, 12 anos, do Barreiro, entre outros assuntos, escreveu para mandar **pokes** para alguns jogos (incluindo o **D.Dan**, que não repetimos):

```
— MOON ALERT : POKE 39754,0
— TUTANKHAMON: POKE 27783,0
— PUD PUD: POKE 49287,0
— ZORRO: POKE 53729,0
```

Mais um programa da «dupla» *Timóteo Menezes* e *Luís Esteves*, que, incidentalmente, gostariam de ter **pokes** ou programa para **Samantha Fox** e **Cyberun**:

```
— ABU SIMBEL (PROFANATION)
— 10 BORDER 0:INK 0:PAPER 0:CLS:CLEAR 25000
— 20 INPUT "QUANTAS VIDAS DE 0 A 255? (0=infinitas)"; lives
— 30 IF lives>0 THEN LET add=49290:LET value=lives
— 40 IF lives=0 THEN LET add=47684: LET value=0
— 50 PRINT AT 0,5; "Ponha o gravador em andamento"
— 60 LOAD "" CODE
— 70 POKE 65292,201
— 80 RANDOMIZE USR 65280
— 90 POKE 65332,251:POKE 65333,201
— 100 RANDOMIZE USR 65293
— 110 POKE add,value
— 120 RANDOMIZE USR 42000
```

O *Nuno Miguel Sousa*, de Almada, mandou muita coisa, incluindo fotocópias de material publicado num semanário (não vamos «piratear» isso, pois não?) e **dicas** para o *Pyjamarama*, que ainda recentemente também demos. Além disso, mandou os seguintes **pokes** e programas:

```
— AUTOMANIA: introduzir a seguinte série entre o último POKE do programa e o último RANDOMIZE USR:...:POKE 46680,251:POKE 46681,201:RANDOMIZE USR 46677: POKE 64563,183:RANDOMIZE USR 32923:...
— SIR FRED — 10 MERGE "":CLEAR 24999:POKE 23800,201:RANDOMIZE USR 23760:POKE 46852,201:POKE 23800,237: RANDOMIZE USR 23800
— SWEEV's WORLD
5 REM SWEEVO'S WORLD
10 CLEAR 24799:PRINT «ligue o gravador»
20 LOAD "" SCREENS:LOAD "" CODE:LOAD "" CODE:
POKE 33219,0:RANDOMIZE USR 24800
```

O *António Pedro Baptista*, da Costa da Caparica, enviou uma longa série de **pokes**, de que publicaremos hoje alguns, deixando os restantes para outra oportunidade (e para dar espaço a outros leitores):

```
— CAVERN FIGHTER: POKE 31683,183
— HERO: POKE 44521,182:POKE 45659,182:POKE 54918,0
— PYJAMARAMA: POKE 48658,0:POKE 33832,0:POKE 25519,183
— JET SET WILLY: POKE 35899,0
— CHUCKIE EGG: POKE 42837,0:RANDOMIZE USR 42000
— WORSE THINGS HAPPEN AT SEA: POKE 35443,0:POKE 33221,0
— KNIGHT LORE: POKE 53567,0
— ZZOOM: POKE 24743,0
— TIR NA NOG: POKE 34202,200
— FINDERS KEEPERS: POKE 30394,255
— MUGSY: POKE 13012,0:POKE 12800,0
— MONTY MOLE: POKES 38004,0 ou 36301,201 ou 38874,255
— LAZY JONES: POKE 68693,0
— PROFANATION: POKE 49290,255
```

O *Telmo Reis* também mandou uma boa lista e hoje damos os seguintes, evitando algumas repetições:

```
— LUNAR JETMAN: POKE 23439,201
— MONTY MOLE:POKE 36754,0 (diferente do acima citado)
— UNDERWULLDE:POKE 59376,0
— SABRE WULF:POKE 39702,201
— FALL GUY : POKE 44204,0
— WILD WEST HERO: POKE 23827,x (x=0 a 255)
— PSYTRON: POKE 26144,0
```

O *Luís Filipe Semião*, de Lisboa, parece que adivinhou o que se pedia e mandou um programa para «vidas infinitas» de:

```
— BOMB JACK
— 10 REM BOMB JACK INFINITE LIVES
— 20 CLEAR 29877:FOR n=23371 TO 23377-READ a:POKE n,a:NEST n
— 30 LOAD "" CODE:POKE 65534,91:RANDOMIZE USR 65485
— 40 DATA 175,50,64,195,75,103
```

Por hoje, e quanto a **pokes**, ficamos por aqui, para a semana daremos dose acrescida.

## Futebol a preceito

Passando agora **dicas**, começamos com o *André Ferreira Gonçalves*, de Pombal, que mandou uns truques interessantes para o **Football Manager**, além de uns **pokes**. Aqui vão elas:

Se quiserem obter 24 (ou perto disso) jogadores para a vossa equipa, façam BREAK, cuando não estiver o cursos no écran e, depois GO TO 1Ø. Se não resultar à primeira, tentem outra vez.

Se quiserem que a vossa equipa ataque, façam GO TO 4ØØ, se jogarem em casa, ou GO TO 3ØØ, se jogarem fora.

Se quiserem alterar o marcador, façam na altura do jogo BREAK e, depois, LET s (1)=x (x=resultado desejado) se forem a equipe da casa, ou LET s(2)=x, se forem a equipa de fora.

Podem alterar o vosso dinheiro utilizando LET m=y (y=quantia de dinheiro desejada).

Estas alterações podem «estragar» a ordem do programa. Será necessário utilizar GO TO 127Ø para voltar ao menu principal, GO TO 621Ø, para efectuar alterações à equipe, GO TO 5ØØØ, para efectuar um jogo, e GO TO 8711, para comprar um jogador, ou GO TO 8715, para comprar um jogaor com mais de 16 na sua equipa.

Finalmente, se quiserem ganhar a taça de Portugal, façam LET c=7: GO TO 521Ø.

Nunca utilizar RUN! Depois de uma instrução LET, façam CONTINUE, para ,que o jogo continue.

## Dicas várias de Ghostbusters

E **dicas** temos várias, também, a começar por **Ghostbusters**, que teve dois contributos separados sobre a forma de começar com bastante dinheiro.

O *Eliseu Mateus*, de Vila Nova de Milfontes, diz que, quando vos for pedido o nome, teclem «S» e, quando lhes for perguntado se têm conta bancária, respondam afirmativamente e dêem o seguinte número: 00477403. Começam, então, com a quantia de 30.200 dólares (Nota: os teus **pokes** ficam para outra semana).

Quanto ao *Nuno Miguel Marques Cunha*, 15 anos, da Amadora, diz para escreverem o nome «Code Busters», quando lho for pedido, responderem afirmativamente («Y» ou «y») à pergunta da conta bancária e indicarem desta o número 00166605... ao que ficam com 850 mil dólares. E ainda a tempo se transmite a suaresposta à «dupla» Timóteo e Luís sobre **Wanted Monty Mole:** são os pokes 38004,0;32319,0; e 36389,0, que fazem parar o martelo-pilão. Quando ao **Kokotoni Wilf**, publicámos hoje o da Raquel.

E, já que estamos em maré de **Ghostbusters**, damos nós estas: com nome «Codebusters», mas número de conta 46305631, começam com 999.990dólares; e, com o nome «Jay Sean» e o número de conta 44244020, iniciam o jogo com 109.100 dólares.

## The Planets

O jogo é recente, mas o *Manuel Joaquim Pereira*, de Lisboa, já mandou umas **dicas** para **The Planets**, (de que só hoje falamos, aliás). E são estas: no **screen** principal, se accionarem o ícone do «livro», o computador perguntará «LOGON?»; escrevam MARTECH e terão acesso a toda a informação sobre planetas, asteróides, etc. Para sair deste modo, escrever LOGOFF.

Na Terra, quando apanharem a cápsula, terão que resolver um enigma; escrevam LIFE e terão o «long range map», que vos dá indicações para viajar para qualquer planeta.

Aqui, o nosso leitor fica «ancorado», porque gastou combustível a mais para aterrar e já não têm o suficiente para voltar à zona de acção do feixe de força. Bem, sugerimos que faças a descida com mais calma, e de olho atento ao combustível que estás a gastar, mas é difícil, convenhamos. A propósito, e também ainda a tempo, o Manuel precisa de **pokes** para **Falcon Patrol II, Camelot Warriors, Sgrizam, Costa Capers** e **Monty on the Run**.

E, finalmente, uma **oferta especial**, que vem do *Manuel Joaquim Pereira*, de Lisboa: ele mandou, impressa (!) uma carta oferecendo uma longa lista, e demasiado longa para publicar, de jogos sobre os quais pode dar **pokes** e **dicas**. O melhor que têm a fazer é telefonar-lhe e entenderem-se com ele para o número 644181, ou para a Rua Bocage, 55 - 4.º Esq. 1300 LISBOA.

E, por hoje, ficamos por aqui, boa sorte nos jogos e até para a semana.

**POKES & DICAS**
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## FEITICEIRO GUARDA-SE BEM

### TÍTULO: Wizard of Wor

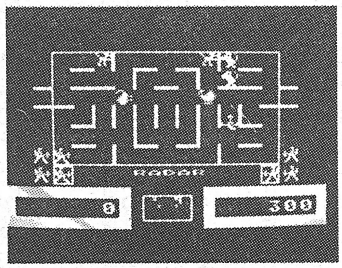
### MÁQUINA: Atari

À primeira vista, *Wizard of Wor* é um jogo simples: temos um «écran» com um labirinto, por onde se deslocam monstros e onde devemos fazer deslocar a personagem que controlamos, e o objectivo é também imediato, ou seja, matar os monstros e já está. Todavia, e se estamos distraídos, «morre-se» quando menos se espera e um «écran» de radar, na base do «écran», explicará porquê.

O nosso cavaleiro tem por finalidade destruir o feiticeiro de Wor, mas este arranjou monstros em número suficiente para o guardar e, além de numerosos, com diversos níveis de perigosidade. São seis categorias de monstros, no total, e, se os primeiros são simples de abater os outros exigem muito mais. Aliás, mesmo os primeiros, quando se sentem atacados, aumentam a sua velocidade e tornam-se mais perigosos. Para tornar as coisas mais complicadas, alguns monstros são invisíveis e têm a particularidade de só poderem ser vistos quando se encontram no mesmo corredor que o cavaleiro, isto é, quando estão quase em cima dele. E daí resida a explicação do radar: é que este instrumento, de que o cavaleiro está equipado, permite-lhe localizar esses inimigos, enquanto estão invisíveis, e precaver-se dos seus ataques.

O jogo torna-se mais difícil à medida que avançamos e manter ao mesmo tempo a atenção no radar e nos monstros que avançam nos corredores não é nada fácil. *Wizard of Wor* funciona por pontuação — é um típico jogo de *arcada* — e os monstros valem consoante o seu grau de perigosidade. O mais valioso, claro, é o feiticeiro, mas alcançá-lo é que não é fácil.

Os gráficos são simples, mas com *sprites* bem animados e imaginosos, e de um modo geral o jogo consegue prender a atenção e manter o interesse.




*(Jogo cedido pela Triudus.)*

**GÉNERO: Acção.**
**GRÁFICOS (1-10): 7**
**DIFICULDADE: Inicial 5 e crescente**
**CONSELHO: Comprar.**

## SOBRINHO NÃO TEM PRIVILÉGIOS

### TÍTULO:

### Cohen's Tower

### MÁQUINA:

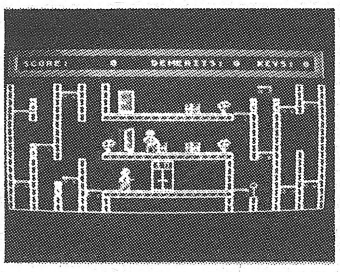
### Atari

A facilidade de *Cohen's Tower* é aparente e só uma boa dose de destreza fará que se avance neste jogo de plataformas em *scroll* vertical, em que o local de acção é um alto edifício (daí o nome de *tower*, torre) e o protagonista, o sobrinho do milionário que é proprietário da empresa aí instalada.

O milionário quer que o sobrinho entre para a empresa, mas, à boa maneira americana, e para justificar alguns dos mitos desta sociedade, como o do homem que veio de baixo e se fez a si próprio, dá instruções à secção de pessoal, para que o moço se inicie com tarefas vulgares. E o primeiro trabalho de Allen, o sobrinho, é recolher o correio espalhado pelos vários andares e depositá-los nos três pontos de recolha. Parece fácil e a relativa ausência de «inimigos» faria pensar que, em menos de nada, a tarefa seria cumprida, mas o jogo complica bastante as coisas. Para passar de uns andares para outros, há elevadores, mas, por vezes, caem vasos de flores pelos poços... e lá se vai uma vida, enquanto as «notas negativas» da secção de pessoal vão aumentando.

A concepção é simples, com gráficos bem elaborados, mas sem grandes efeitos, e os níveis de dificuldade vão aumentando conforme as tarefas. O som, como seria de esperar nesta máquina, é bom, embora sem grandes efeitos. No conjunto, está entre a mediania dos programas de Atari que temos visto.

*(Jogo cedido pela Triudus.)*



**GÉNERO: Acção.**
**GRÁFICOS: (1-10): 6.**
**DIFICULDADE: (1-10): Inicial 5 e crescente.**
**CONSELHO: Ver antes de comprar.**

## UMA AVENTURA SUBMARINA

### TÍTULO:

### Neptune's Daughters

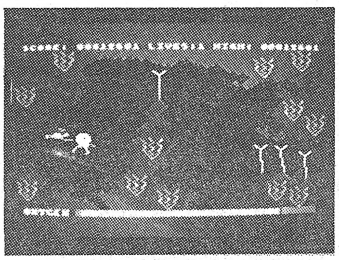
### MÁQUINA:

### Atari

A falta de quaisquer instruções impede-nos de referir com clareza os objectivos de *Neptune's Daughters*, mas a ideia, aparentemente, é ir avançando por um labirinto de cavernas subaquáticas até alcançar qualquer coisa (e desculpem-nos por sermos tão vagos).

Controlamos um mergulhador cujo suprimento de oxigénio é limitado, mas que se recarrega quando muda de caverna. O pior, de facto, é avançar em fases mais adiantadas do jogo, porquanto as primeiras cavernas são simples de passar. O mergulhador está armado e, ao princípio, os únicos inimigos que encontra são polvos e plantas marinhas, guardando estas as saídas. Os polvos devem ser destruídos e disparos da arma vão cortando as plantas, de forma a abrir espaço para o mergulhador nadar, mas fazer tudo quase ao mesmo tempo não é fácil.

Os gráficos são bastante bons e com excelente animação, respondendo o *sprite* prontamente aos comandos do *joystick*. Quem gosta do género não perderá dinheiro se o comprar, e há sempre tempo de descobrir o que acontece no fim.



**GÉNERO: Acção.**
**GRÁFICOS: (1-10): 7.**
**DIFICULDADE: (1-10): 5 e crescente.**
**CONSELHO: Comprar.**

## PRÉMIO A QUANTO OBRIGAS

### TÍTULO: Dan Strikes Back

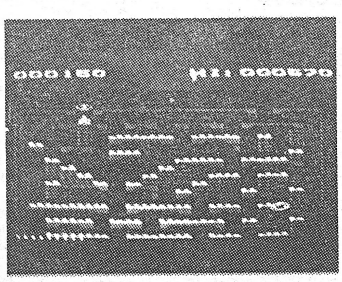
### MÁQUINA: Atari

A concepção deste jogo é um pouco idêntica à dos *Pacman* e quejandos, embora com graus de dificuldade maiores. Basicamente, é um programa de plataformas e salas, e o objectivo é fazer que a personagem que controlamos limpe todas as plataformas de uma sala para que possa passar à seguinte, e assim por diante, até chegar à última e ao prémio que a espera.

Para dificultar as coisas, os inevitáveis «inimigos», uns de trajectórias previsíveis, outros que aparecem de repente, mas todos demonstrando um estranho apetite pelo *Dan*. Apesar de simples, o jogo mostra um certo cuidado nos gráficos, tem boa animação e velocidade e, destinando-se aos mais novos, é a estes que certamente agradará.

*(Jogo cedido pela Triudus.)*

**GÉNERO: Acção.**
**GRÁFICOS: (1-10): 6.**
**DIFICULDADE: (1-10): 5 e crescente.**
**CONSELHO: Comprar com reservas.**



## BOCA ABERTA

«QUANDO era novo e ia aos espectáculos, ficava sempre na linha da frente, a gritar e a guinchar desalmadamente. E isso não tinha nada a ver com anoção idiota de adulação de *rock stars*. O que acontece é que eu adorava gritar. Eu e as raparigas ao meu lado. É claro que hoje em dia elas sabem que eu sou *gay*, mas isso é totalmente irrelevante para a nossa relação.»

*Jimmy Sommerville, The Communards, «New Musical Express»*

«Se andássemos a escolher pessoas para fazerem parte de grupos, eu e os meus colegas não seríamos seleccionados. Quando comecei com o Screaming Blue Messiahs, eu sabia que tinha um aspecto horroroso, que me sentia mal comigo próprio e que tudo o que me propunha fazer era errado.»

*Bill Carter, Screaming Blue Messiahs, «New Musical Express»*

«Eu acredito que existe o mal e basta-me ouvir os noticiários diariamente para confirmar que a minha crença está certa. É por ele existir que as pessoas como o Martin Luther King estão condenadas a serem eliminadas.»

*Bill Carter, Screaming Blue Messiahs, «New Musical Express»*

«Acho que as pessoas que me têm na conta do Andy Warhol dos anos 80, defendem essa opinião só porque eu sou uma artista que escolheu trabalhar com a rádio e a televisão. E uma das coisas que temos de aprender com os *mass media* é que eles são verdadeiramente insaciáveis.»

*Laurie Anderson, «New Musical Express»*

«Não consigo perceber proque é que alguns jornalistas escrevem que não há nada de perturbador nos meus espectáculos, porque, em larga medida, o meu trabalho é composto por coisas que me perturbam imenso.»

*Laurie Anderson, «New Musical Express»*

«Manifestamente, a América interessa-me. Tem imensas coisas que me fascinam. O meu novo grupo, Big Audio Dynamite (BAD), um grupo de negros e de brancos, se fosse nova-iorquino, teria de viver separado, com metade dos seus membros a viver em Brooklyn e outra metade em Manhattan. Actualmente os BAD estão virados para ritmos de dança. Quero escrever daqueles temas que se tocam em discotecas.»

*Mick Jones, ex-Mash, «Rock e Folk»*

«Quanto ao nosso último LP, «The Queen Is Dead», eu gostaria de dizer que as nossas referências à família real inglesa aparecem com a intenção de dizermos que a contribuição deles para ajudar o povo inglês é mínima. Todos os príncipes parecem ser tão chatos! A própria princesa Diana nunca proferiu em toda a sua vida uma única frase útil à humanidade.»

*Morrissey, The Smiths, «New Musical Express»*

«A indústria discográfica está a morrer. A música está a morrer e o mesmo acontece com o cinema, onde parece que nada vai acontecer. Todas as histórias sobre a humanidade já foram contadas. Vivemos num deserto cultural.»

*Morrissey, The Smiths, «New Musical Express»*

## Ao vivo

APÓS a agitação do último fim-de-semana com Fertival Jazz, o Festival Africano e o «Esplendor na Relva», as perspectiva não são desta vez muito animadoras em termos de concertos ao vivo.

Hoje, por exemplo, no «Rock Rendez-Vous» tocam os Barbarella às 22 horas. Trata-se de uma banda formada por ex-elementos dos Go Graal, dos UHF, dos Casino Twist e das Kutchi-/Kutchi.

Também hoje, mas no Palácio da Cidadela em Cascais e integrado no XII Festival de Música da Costa do Estoril, Gernot Winischhofer (violino) e Ira Auner (piano) interpretam obras de Schubert, Beethoven, Langner, Paganini, Debussy e Sarasate.

Amanhã, e também dentro do festival, Ferdinand Klinda (orgão) está na Sé de Lisboa a tocar Bach, Cesar Franck e Vivaldi. Ambos os concertos começam às 21 e 30.

Em Espinho, realiza-se o XV Festival de Música de Espinho no Salão Nobre do Casino. Hoje (e se estiver restabelecido da intervenção cirúrgica à apêndice a que foi submetido) actua António Pinho Vargas com o seu Quarteto pelas 21 e 30. Amanhã na Igreja Matriz à mesma hora, actua o Quinteto de Sopro «Rossini/Ottoni de Pesaro».